

**PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN
LOMPAT KATAK KELOMPOK B 1 DI RA AN-NISA 2 DULANG
WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



Artikel Publikasi Ilmiah, Diajukan Sebagai salah satu persyaratan Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan pada Pendidikan Guru Pendidikan AnakUsiaDini

DisusunOleh:

FESTI WADYASTUTI

A520110023

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

MEI, 2015

PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK
MELALUI PERMAINAN LOMPAT KATAK KELOMPOK B 1
DI RA AN-NISA 2 DULANG WONOKERSO KEDAWUNG
SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Diajukan Oleh:

FESTI WADYASTUTI

A520110023

Artikel publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggung jawabkan dihadapan tim penguji skripsi.

Pembimbing I



Drs. Hasto Darvanto, M.Pd

Pembimbing II



Junita Dwi Wardhani, M.Ed



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1, Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax. 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Pembimbing I

Nama : Drs. Hasto Daryanto, M.Pd

NIK : 19640414 198403 1 005

Pembimbing II

Nama : Junita Dwi Wardhani, S.E, M.Ed

NIK : 200. 1303

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : Festi Wadyastuti

NIM : A520110023

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Katak Kelompok B1 RA An Nisa 2 Dulang Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 4 Mei 2015

Pembimbing I

Drs. Hasto Daryanto, M.Pd

NIK. 19640414 198403 1 005

Pembimbing II

Junita Dwi Wardhani, S.E, M.Ed

NIK. 200.1303

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Festi Wadyastuti
Nim : A520110023
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Artikel Publikasi : Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Kotak Kelompok B1 RA An Nisa 2 Dulang Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apa bila kemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 4 Mei 2015

Yang membuat pernyataan.



Festi Wadyastuti

A520110023

**PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN
LOMPAT KATAK KELOMPOK B 1 DI RA AN-NISA 2 DULANG
WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh

Festi Wadyastuti, Drs. Hasto Daryanto. M,Pd, Junita Dwi Wardhani, S.E, M.Ed

Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

feztyprasetyo@gmail.com

ABSTRACT

Festi Wadyastuti/ A520110023. ***THE EFFORT OF INCREASE KINESTHETIC INTELEGENSI BY FROG JUMPING GAME TEAM B1 RA AN NISA 2 DULANG WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN ACADEMIC YEAR OF 2014/2015.***

Final project. Faculty of teacher and Education Department. Muhammadiyah University of Surakarta. May 2015

The frog jumping game is interesting and gratify for childhood. For the reality happened in the study in kindergarden, the activity study is monoton increase the kinesthetic intelligence the children only sit and don't act to follow activity that is given by teacher, the activity is only given paper sheet. The purpose of the research is increase kinesthetic intelligence, this kind of the research is Research Activity Class (RAC) with two cycle procedure that consist of for steps the are planned, implementation, observation and reflection. The subject of the research teacher and 23 children's B1. The research's result said that with use the frog jumping game can increase the children's kinesthetic intelligence, there are the average's percentage of increased children's kinesthetic intelligence before implementation until second cycle for pre cycle 46,74%, first cycle 65,24%, and

scond cycle 86,69%. The conclusion of this research is inreased for children's the kinesthetic intelegenci with frog jumping game in RA An Nisa 2 Dulang Wonokerso Kedawung Sragen academic year of 2014/2015.

KEYWORD

Kinesthetic Intelegence, Frog Jumping Game

ABSTRAK

Festi Wadyastuti/ A520110023 **UPAYA PENINGKATAN KECERDASAAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN LOMPAT KATAK KELOMPOK B1 DI RA AN NISA 2 DULANG WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Mei 2015

Lompat katak adalah kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Realitas yang terjadi dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, pembelajaran masih monoton dalam menumbuhkan kecerdasan kinestetik, anak hanya duduk tidak ikut peran aktif yang diberikan guru, kegiatan hanya diberi lembar kerja. Tujuan penelitian ini adalah untuk menumbuhkan kecerdasan kinestetik pada anak, Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja 2 (dua) siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan 23 anak kelompok B1. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan lompat katak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Adapun peningkatan rata-rata persentase kecerdasan kinestetik anak dari sebelum tindakan sampai siklus ke II yaitu Prasiklus 46,73%, Siklus I mencapai 65,24% dan Siklus II meningkat mencapai 86,96% kesimpulan penelitian ini adanya peningkatan terhadap kecerdasan kinestetik anak dengan permainan lompat katak di RA An Nisa 2 Dulang Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015.

KATA KUNCI

Kecerdasan Kinestetik, Permainan Lompat Katak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal maupun informal.(Depdiknas 2010:3)

Pada dasarnya setiap anak yang lahir sudah membawa berbagai potensi yang siap untuk dikembangkan melalui pemberian stimulasi yang tepat. Setiap anak pada dasarnya adalah cerdas, melalui kecerdasan yang dimilikinya setiap anak mampu berkreasi dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Disinilah menjadi sangat penting untuk mengetahui berbagai macam kecerdasan pada diri anak-anak, sehingga memberikan arahan kepada para guru, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya. Berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak dapat dijadikan sebagai modal utama untuk belajar, salah satunya adalah kecerdasan kinestetik.

Kecerdasaan kinestetik sangat baik untuk perkembangan dan pertumbuhan di tahap selanjutnya dalam fisik dan motorik kasar. RA An-Nisa Dulang Wonokerso Sragen kemampuan kecerdasan kinestetik anak masih rendah terbukti dengan koordinasi gerak tubuh tidak seimbang, kelincahan dan kelenturan anak belum terlihat jelas. Karena permainan yang diterapkan juga kurang kreatif, variatif, hanya menggunakan lembar kerja/LKS dan monoton. Serta ruangan kelas dengan kursi-kursi yang tertata rapi menjadi anak tidak bisa bermain dengan bebas.

Dalam penulisan ini tertarik judul Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Katak Kelompok B1 di RA An Nisa Dulang Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2014-2015.

Menurut David Wechsler (Widayati 2008:2) kecerdasan inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungan secara efektif. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, inteligensi tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus

disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan perwujudan dari proses berpikir rasional.

Menurut Astuti (2011:36) kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan koordinasi otak dan tubuh. Kecerdasan ini memungkinkan tubuh bergerak sesuai dengan perintah otak. Walaupun setiap bayi mempunyai tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang hampir sama, namun pada menjelang remaja, akan terlihat anak yang mempunyai kemampuan fisik dan koordinasi badan yang lebih dari anak lain. Ditambahkan oleh Zulkili (dalam Astuti 2009:20) mengartikan permainan sebagai sesuatu kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan tanpa didesak rasa tanggung jawab tidak memiliki tujuan tertentu karena tujuan permainan itu sendiri yang sekaligus akan di capai pada saat permainan berlangsung.

Menurut Beaty (2013:209) melompat merupakan kemampuan yang mengandung tindakan menjauhi Bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kedua kaki. Melompat terkadang dikelirukan melonjak, yang mengandung tindakan menjahu Bumi dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki lainnya, atau meloncat, yang semuanya dilakukan dengan kaki yang sama. *Item* daftar centang menyebutkan “dua kaki bersama-sama,” sehingga pengamatan tidak akan mengelirukan melompat dengan melonjak atau meloncat. Lompat katak adalah melompat seperti katak dengan kedua kaki bersama-sama dengan posisi badan tegak tangan tidak menyentuh lantai.

Salah satu penelitian terdahulu yang hampir sama dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ang dilakukan oleh Yuliana dengan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Gerobak Sodor di Play Group Maisithoh Kedung lengkong Simo, Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011”. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Adapun hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti “Permainan lompat katak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik Kelompok B1 di RA AN-NISA 2 Dulang Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015” Penelitian ini bertujuan untuk peningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat

katak di RA An Nisa Dulang Wonokerso Kedawung Sragen tahun pelajaran 2014-2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru/peneliti untuk melakukan tindakan-tindakan guna meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Penelitian tindakan kelas yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2007:58). Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah meningkatkan kecerdasan kinesteik melalui permainan lompat katak

Tempat penelitian ini dilaksanakan Kelompok B diRA AN-NISA Dulang Wonokerso Kedawung Sragen, anak sebagai subjek peneliti berjumlah 23 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki, 12 anak perempuan.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Adapun penjelasan sebagai berikut:

1. Observasi / Pengamatan

Menurut Arikunto (2007) observasi adalah teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian tindakan kelas dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan meliputi kecerdasan kinestetik anak yang dapat dilihat dari pencapaian indikator yang telah ditetapkan, dan pelaksanaan permainan lompat katak.

2. Catatan Lapangan

Menurut Bogdan (Moleong, 2005: 209) menyatakan bahwa catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi. Bentuk temuan ini berupa aktivitas anak

dalam permasalahan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat katak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan adalah data peningkatan kecerdasan kinestetik yang diperoleh dengan teknik observasi terhadap 2 indikator dan 8 butir amatan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri 2 siklus dengan gambaran sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Peneliti melakukan pengamatan lebih mendalam pada hari Senin tanggal 23 Maret 2015. Pengamatan dilakukan mulai awal kegiatan sampai akhir selesai dalam kegiatan anak. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak-anak masih kurang aktif dalam kegiatan belajar dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik. Kegiatan fisik motorik kasar hanya dilakukan di awal kegiatan di luar kelas dengan senam sederhana secara bersamaan seluruh anak didik di RA, anak kelompok B1 banyak yang tidak mengikuti gerak motorik kasar dan anak tidak fokus.

2. Siklus I

Tindakan siklus I dimulai pada hari Selasa 24 Maret 2015. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit dimulai dari pukul 08.00-09.30 WIB. Peneliti mulai mengajak anak bermain dengan melakukan senam-senam ringan, melakukan gerakan tubuh dengan mengayunkan kaki dan tangan secara bergantian, melatih keseimbangan tubuh anak dengan mengangkat kaki satu dan merentangkan tangan mulai menghitung satu sampai sepuluh, dan jongkok melompat bersama-sama. Anak baris dengan rapi satu persatu dipanggil dan mulai lompat katak membawa bendera yang disiapkan, anak selesai melaksanakan kegiatan lompat katak peneliti mengajak anak membuat lingkaran dan duduk meluruskan kaki dan menyanyikan *sluku-sluku batok*. peneliti mengajak anak untuk bercerita satu persatu, kegiatan yang dilakukan dengan antusias anak melakukan cerita secara bergantian.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 Maret 2015. Peneliti mulai mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan lompat katak dengan mengatur meja di halaman menempel kertas kado di dinding, sebelum mulai pembelajaran peneliti melakukan kontrak belajar atau aturan main. Lingkaran anak yang rapi dan konsentrasi yang baik akan memulai kegiatan dengan senam yang di iringi dengan nyanyian, melakukan gerak tubuh membungkukkan badan, mengayunkan lengan tangan, mengayunkan kaki, melakukan gerak jongkok, dan anak mulai baris rapi menunggu di panggil untuk melaksanakan gerakan lompat katak dengan menulis nama kertas karton yang berbentuk bintang dengan lompat katak menempelkan bintang di kertas kado yang tertempel di dinding.

Berdasarkan amatan yang telah dilakukan pada siklus I scoring dan diperoleh hasil observasi kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat katak sudah menunjukkan peningkatan yaitu sebelum tindakan atau pra siklus 46,74% rata-rata prosentase satu kelas sebesar pada siklus I ini mencapai 65,24%. Hasil observasi kecerdasan kinestetik anak juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 18,50%.

3. Siklus II

Tindakan pertama siklus II dimulai pada hari Senin 30 Maret 2015. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit dimulai dari pukul 08.00-09.30 WIB. Di halaman sekolah anak mulai membuat lingkaran besar dan berdiri dengan rapi dan penuh semangat untuk pembelajaran lompat katak, peneliti mulai tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti juga bertanya tentang kegiatan yang dilakukan di siklus I agar mengetahui kendala yang dialami anak secara langsung, setelah tanya jawab peneliti mulai mengajak anak bernyanyi kereta api saling berpegang pundak dan berputar. Anak sudah siap dalam melakukan kegiatan lompat katak peneliti mengajak anak melakukan gerak tubuh dengan senam sambil bernyanyi, peregangan otot-otot dan pemanasan sudah banyak. Peneliti mengajak anak baris rapi dengan di panggil anak siap untuk lomba memindahkan bendera dengan melompat seperti hewan katak dengan 2 kali mengambil bendera.

Tindakan kedua siklus II dimulai pada hari Selasa 31 Maret 2015. Kami membuat lingkaran dengan laki-laki dan perempuan bergadeng tangan anak kondusif

peneliti menerapkan aturan main, kami mulai peregangan, gerakan seperti pesawat, senam dengan lagu, dan menangkap bola secara bergantian. Membagi kelompok, satu kelompok terdiri dari 2 anak dan ada satu kelompok yang 3 anak, anak mulai menunggu dengan rapi maka kelompok paling rapi di perbolehkan untuk bermain lompat katak secara bergantian dengan estapet masukkan bola ke dalam keranjang. Anak-anak yang menunggu memberi semangat teman yang bermain lompat katak, semua kelompok sudah selesai.

Hasil observasi diperoleh rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik satu kelas 86,69%. Prosentase tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus II.

Peningkatan Kecerdasan kinestetik Anak Per Siklus

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik anak satu kelas	46,74%	65,24%	86,69%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II, kemudian dari seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan lompat katak sangat tepat dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil analisis yang didapat pada rata-rata prosentase kemampuan kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 RA An Nisa 2 Dulang Wonokerso Kedawung Sragen pada saat sebelum tindakan adalah 46,76%, pada siklus I adalah 62,24 % dan pada siklus yang ke II adalah 86,69%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Wili. 2011. *Bermain&Teknik Permainan*. Solobaru: Qinant.
- Astuti, Fitri. 2009. Efektifitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kreatifitas Verbal Pada Masa Anak Sekolah. Surakarta: Fakultas Psikologi UMS.
- Beaty, Jenice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: prenada media Group
- Depdiknas. 2010. *Standar pendidikan anak usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa, 2009. *Praktik Penlitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakary Offset
- Yuliana. 2011. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Gerobak Sodor di Play Group Maisithoh Kedung lengkong Simo, Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Widayati, SN, dkk. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher